

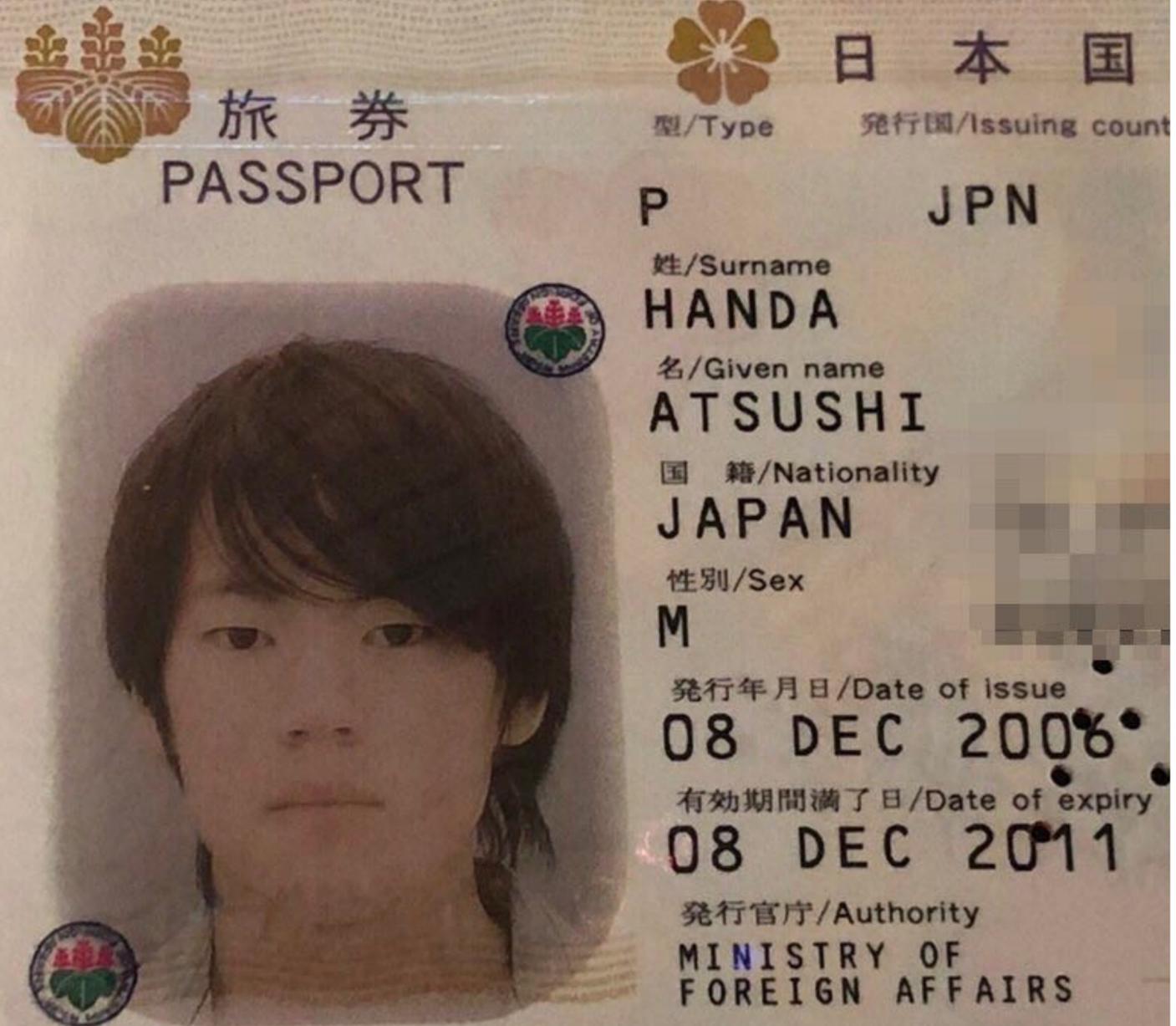


5年先も第一線で戦える
webディレクターであるために

2019/7/6 WTDC Meeting #02

半田 惇志

- ▶ 会社：24-7/パンセ
- ▶ 最近割となんでもやってる
 - ▶ 何でもはできないのでできることだけ🐱
- ▶ ブログ：Thinking Salad
- ▶ カトラリー大好き











Bracketsが好き過ぎて本を出しました。

Kindleストア
で絶賛
発売中！

Webのための次世代エディタ
Bracketsの教科書

著/半田 惇志



税込780円！
安い！

お得な
キャンペーン
実施中！

本の実機確認がしたい！

正しいコードを探すのがめんどくさい！

本題の方がいい！

すべて

Bracketsが解決します！

10を超える拡張機能まで、網羅的に紹介！
ハイライト完全対応の画像付き決定版解説書

PRECSSも作りました。



**OOCSS、SMACSS、BEMをベースにした
中規模以上向けCSSアーキテクチャ**

<http://precss.io/ja/>

結論



ディレクションスキルに加え、下記から2つのスキルを追加しよう

▶ ビジネス

- ▶ 経営、会計、戦略策定、ビジネスフレームワーク（分析）

▶ デジタルマーケティング

- ▶ ペルソナ・カスタマージャーニーマップ作成、セグメンテーション設計、解析、ライティング

▶ UI/UX設計

- ▶ UXを追い求められるレベルの、人間の認知の仕組みを意識した情報・UI設計能力

▶ フロントエンドエンジニアリング

- ▶ HTML/CSS設計・CMSテーマ開発のスキル、DOMと仮想DOM・コンポーネントに対する理解

▶ システムエンジニアリング

- ▶ インフラ、DB、RESTful API時代の構築、アプリケーション/システム開発に関する知識、理解

なぜこの5つなのか？

ビジネス



webとは？



ビジネス戦略のうちの
一手段

主なwebの役割

- ▶ 営業ツールの側面
 - ▶ ブランドイメージを向上したい、知って欲しい
 - ▶ 成約を増やしたい
- ▶ それ自体が目的
 - ▶ モノを売りたい
 - ▶ サービスを提供したい

決裁者は多くの場合、ビジネスを考えている

**ビジネス戦略があり、
その一環としてwebが採択されている**

主なwebの役割

- ▶ 営業ツールの側面
 - ▶ ブランドイメージを向上したい、知って欲しい
 - ▶ 成約を増やしたい
- ▶ それ自体が目的
 - ▶ モノを売りたい
 - ▶ サービスを提供したい

主なwebの役割

▶ 営業ツールの側面

- ▶ ブランドイメージを向上したい、知って欲しい → ファン/プロモーターの増加による売上向上

- ▶ 成約を増やしたい → SQLの獲得

▶ それ自体が目的

- ▶ モノを売りたい → 簡易にかつ、なるべく利益率を高く

- ▶ サービスを提供したい → どうマネタイズするか

webが必要となった経緯を理解できる

決裁者と同じ目線に立てる

「本当の課題」を探し出せる

web業界の職種一覧

- ▶ プロジェクトマネージャー (PM)
- ▶ プランナー
- ▶ アナリスト
- ▶ マーケター
- ▶ 情報設計者 (IA)
- ▶ ディレクター
- ▶ アートディレクター
- ▶ デザイナー
- ▶ テクニカルディレクター
- ▶ インフラエンジニア
- ▶ バックエンドエンジニア
- ▶ フロントエンドエンジニア

web業界の職種一覧

- ▶ プロジェクトマネージャー (PM) →ディレクターが兼任することも
- ▶ プランナー →ディレクターが兼任することも
- ▶ アナリスト →ディレクターが兼任することも
- ▶ マーケター →ディレクターが兼任することも
- ▶ 情報設計者 (IA) →ディレクターが兼任することも
- ▶ ディレクター
- ▶ アートディレクター
- ▶ デザイナー
- ▶ テクニカルディレクター
- ▶ インフラエンジニア
- ▶ バックエンドエンジニア
- ▶ フロントエンドエンジニア

PM~IAのフィールドと
かなり近い



ワンストップで行えるようになると、コミュニケーションコストや伝達ミスもなくなる

デジタル マーケティング



明日から個人で八百屋を始めます。

WEBサイト、作りますか？

考えられるプラン

- ▶ ① webサイトは作らず、FacebookページやInstagramで情報を発信する
- ▶ ② webサイトを作る（お金の無駄では？）

「webサイト制作のディレクター」だと、①は機会損失して終わり



デジタルマーケティングに精通しているとどうなるか

考えられるプラン

- ▶ ① webサイトは作らず、Facebookページで情報を発信する
 - ▶ SNSマーケティング支援として動くことができる
- ▶ ② webサイトを作る
 - ▶ 「個人の八百屋でもwebサイトを駆使して、売上に貢献できないか？キャンペーンを打ち出せないか？」などのマーケティング戦略を考えることができる

「作るだけ」のweb制作案件

「作るだけ」のweb制作案件

- ▶ 下記の理由から基本的に売上を立てるのは難しくなり続ける
- ▶ ツールの進化
 - ▶ CMSテーマ、WIX、Jimdoなど。誰でもwebサイトが作れる
- ▶ 参入障壁の低さ
 - ▶ web制作をするのに資格が必要ないので、個人から法人まで、参入障壁がかなり低い。→ 価格競争が激化しやすい
- ▶ webサイト自体の価値の低下（長期的な話）
 - ▶ Googleで検索するだけで、欲しい情報が手に入ることありますよね？

「作るだけ」のweb制作案件

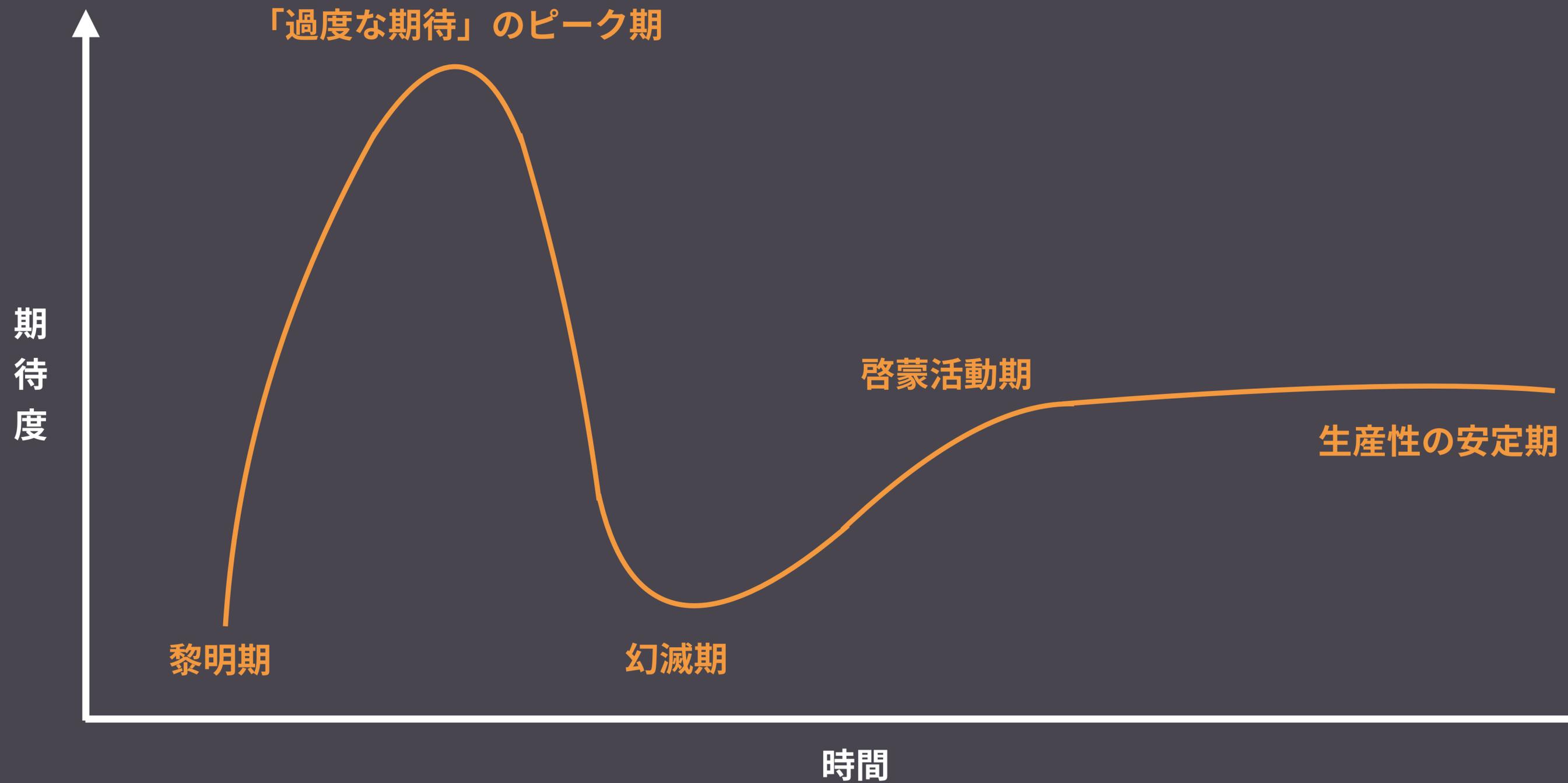
- ▶ 下記の理由から基本的に売上を立てるのは難しくなり続ける
- ▶ ツールの進化
 - ▶ CMSテーマ、WIX、Jimdoなど。誰でもwebサイトが作れる
- ▶ 参入障壁の低さ
 - ▶ web制作をするのに資格が必要ないので、個人から法人まで、参入障壁がかなり低い。→ 価格競争が激化しやすい
- ▶ webサイト自体の価値の低下（長期的な話）
 - ▶ Googleで検索するだけで、欲しい情報が手に入ることありますよね？

マーケティングも参入障壁は高くないが、
商流的に無名の個人は介入しづらい

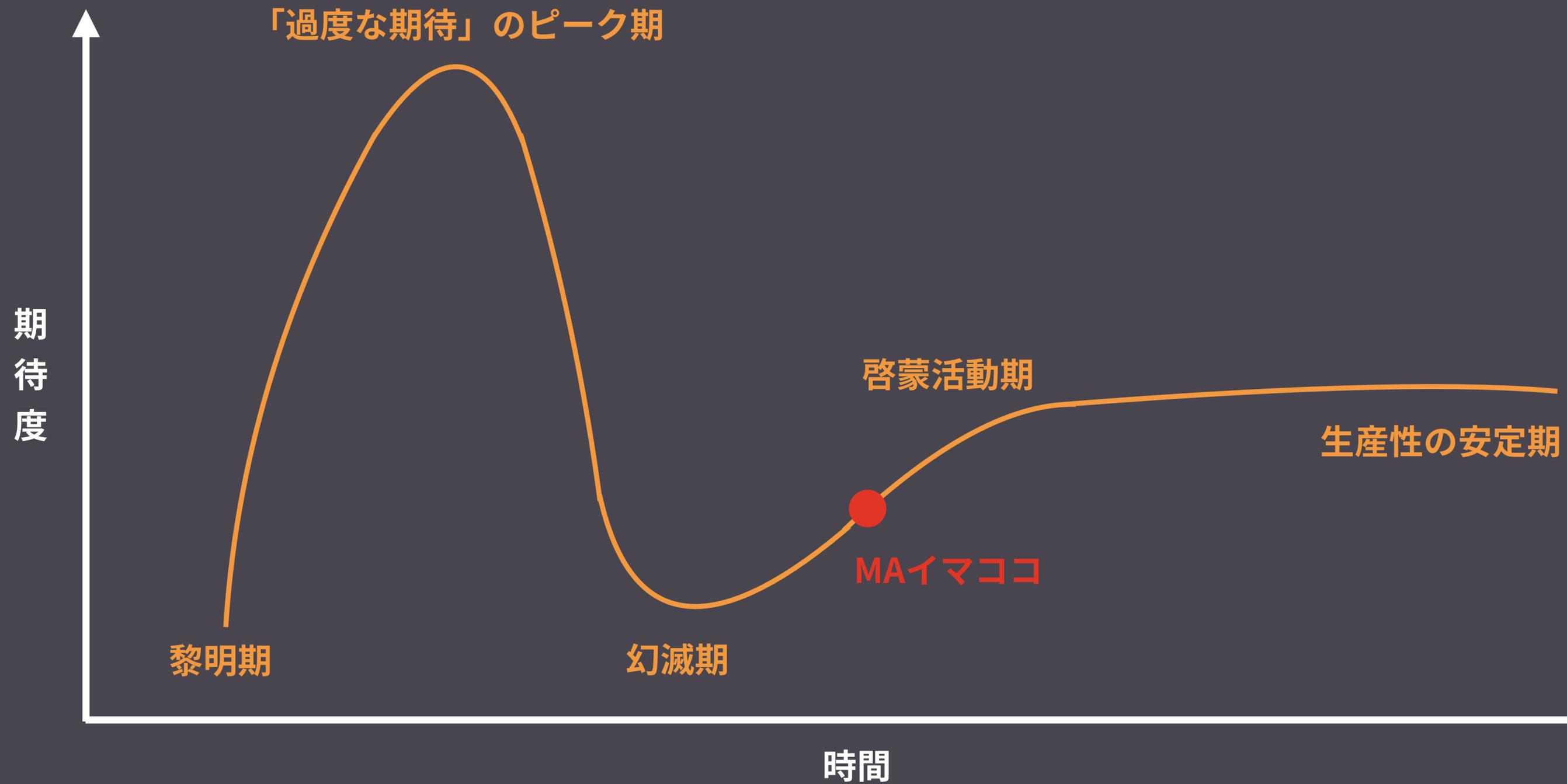
web政策に+αの価値を付けて、
単価を向上させたい現実
クロスセルとして売り込みやすいのが
マーケティング

マーケティングオートメーションの 今後はどうなるか？

ハイプ・サイクル



ハイプ・サイクル



日本国内におけるMAの隆盛

- ▶ 2015年~2017年初頭辺り：過度な期待期
 - ▶ マーケティング戦略も継続的な運用改善体制もなしに導入
- ▶ 2017年~2018年中頃辺り：幻滅期
 - ▶ 「導入しても結局成果出ないじゃん」
- ▶ 2018年後半~2019年辺り：啓蒙活動期
 - ▶ 「MAは結局ツールで、戦略と運用体制が大事だよな」ということに気付く
 - ▶ 戦略と運用体制
 - ▶ → 純粋なマーケティング力、データ解析力が再評価され、市場価値が上がる

マーケティングって実は数多くの
「考えてみれば当たり前」
を積み重ねています。

ロジカルにスケジュールを組んだり、
進行管理したり、
そういうのが好きなディレクターは
マッチする可能性アリ。

UI/UX設計





UIデザイン/プロトタイプツール戦国時代

年々複雑化するweb

ギミック/インタラクション/システム

静的ワイヤーフレームの問題点

- ▶ パワポなどで作る、何のインタラクションも表現できないもの
- ▶ とにかく全く動かないので
 - ▶ 動きを想像で補うしかない（良い感じにお願いします→これじゃない感）
 - ▶ 参考サイトをめちゃくちゃ探す
 - ▶ 補足文章を書きまくる
 - ▶ 「このボタンをクリックで〇〇ページへ遷移」
 - ▶ 「ここをクリックでふわっとモーダルが表示される」

web業界の人間でも、
静的WFをきちんと
読み解くには
時間がかかる



webの専門でない
クライアントが、
納品物とかけ離れた
WFを見て齟齬なく
想像できる訳がない

「実際にブラウザで見ると、
ちょっとイメージと違ったので
ここ修正お願いします」

その時間、無駄では？

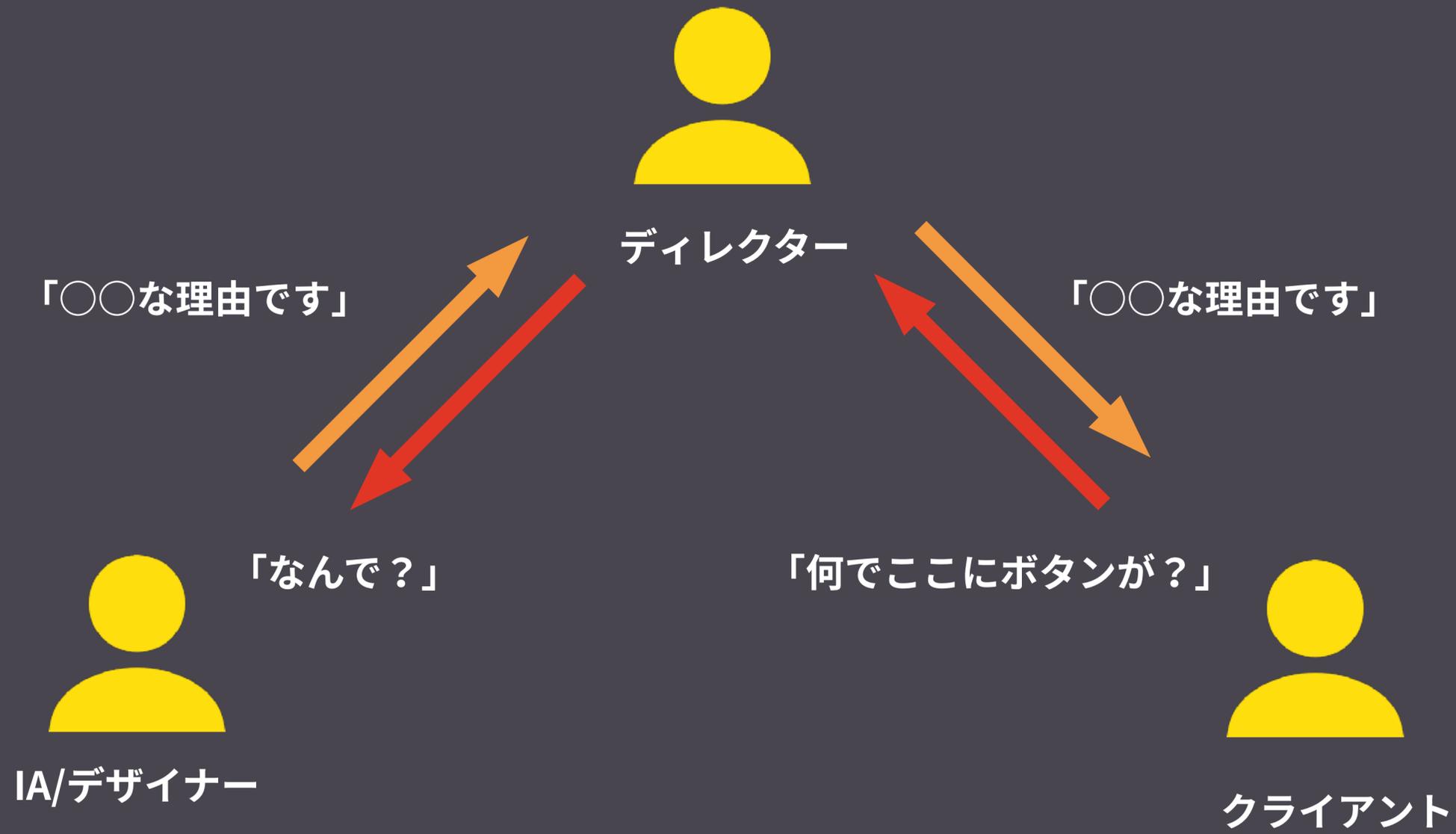
クライアントにきちんと

情報伝達することもプロとしてのweb屋の仕事

プロトタイプツールを使って

- ▶ 少しでも実物に近づけてイメージを掴んでもらう
 - ▶ ページ遷移
 - ▶ 固定配置
 - ▶ モーダル（オーバーレイ）表示
- ▶ 百聞 < 一見

「なんでここにボタンがあるんですか？」



自分で設計していないものは、

100%正しく説明できない

だったら最初から作業者とクライアントがやりとりした方が早い

ただの連絡役になってしまう問題

- ▶ 進行管理スキルしか持ち合わせていないと、ただの連絡役になる
- ▶ いちいち連絡役を介すると、その分だけラグが発生する
- ▶ その分だけ作業に待ちが発生（それでは締め切りは変わらない）
- ▶ つまり、クライアントと直接折衝する人間が設計した方が早い
- ▶ クライアントと打ち合わせしながら、変更を加えていくくらいのスピード感で
- ▶ 自分が作ったものは、エンジニアにも仕様を説明しやすい



人間の認知を意識する

- ▶ ユーザーは日々超プロフェッショナルなUIに触れている
 - ▶ SNSアプリ、ソシャゲ、etc
- ▶ 使いづらいUIに律儀に付き合うほど、現代人は我慢強くない
- ▶ 人間の認知の仕組みに従ってUI設計すると、自ずとUXもそれなりによくなる

全ての人々が公正な世界に

- ▶ 障害者差別解消法
- ▶ オリンピック
- ▶ SDGs

- ▶ 世界は一步ずつ公正に近づいている。そのUIは公正か？そのビジュアルは公正か？最終的に判断するのは品質管理を任されているディレクターの仕事
- ▶ 自分でUI設計をしていると、その辺りの手戻りが少なく済む

フロントエンド エンジニアリング



ちょっとデモ



“コーディング”案件

- ▶ 単純なコーディングだけ（HTML/CSS/DOM JS）の案件は減ってきている
 - ▶ そもそも単価も安く、これからも安くなる一方
- ▶ 「昔はコーディングしていた」というディレクターも多いが、5年前のコーディングの知識では現代の要件の概算見積もりを立てることもなかなか難しい
- ▶ なんでもかんでもjQueryで処理する時代は終わっている



Movable Type



Drupal™



HubSpot

各CMSのデータ構造を理解しているか？

CMSに対する理解

- ▶ CMSとは突き詰めて言えば
 - ▶ DBにデータを格納するためのインターフェース
 - ▶ データを展開（表示）するためのエンジン
- ▶ WFの段階から、データの持ち方を意識しなければならない
 - ▶ ここに表示されているものはブログポストなのか？カスタムフィールドなのか？カスタム投稿タイプなのか？
 - ▶ ここを見誤ると、実装中に「これできません」が発生する
 - ▶ もしくは意味不明なデータの持ち方をする使いづらいCMSが完成する

CSS Architecture

Single Responsibility
Principle

Atomic Design

Single File Component

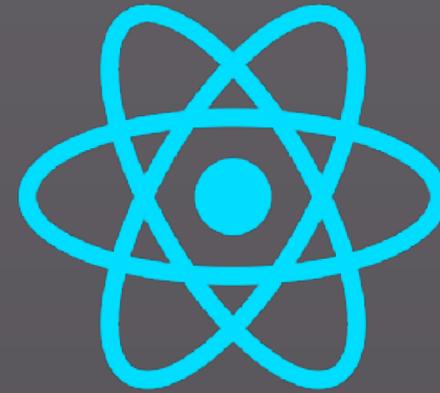
デザインからマークアップ、
エンジニアリングまで、
コンポーネント時代の到来

コンポーネント時代の到来

- ▶ コンポーネント至上主義を唱えるつもりはないが、コンポーネントは多くの場合それなりに秩序と平和をもたらす（悩みは尽きないがな）
- ▶ 厳密には一致しなくとも、デザインとエンジニアリングの共通言語となり得る
- ▶ 「コンポーネント」という単位を持っていないと、デザイナー・エンジニアと話が噛み合わなくなってくる
- ▶ CMSのブロック編集機能についても、コンポーネントにかなり近い存在

システム
エンジニアリング





SPA時代



システム屋/アプリ屋が
やってきた仕事を、
WEB屋もやるように

SPAの時代

- ▶ 増えるアプリケーション案件
- ▶ 画面に関することは全部フロントで担当
- ▶ DB周りのビジネスロジックとViewを疎結合にできるのもよい
- ▶ ただしシステム/アプリ屋さんがフロントに流れ込んで来るには少し時間がかかる
 - ▶ CSSとDOM JSの開発体験がクソなのと、JS自体かなり緩い言語であるため
- ▶ コーダー/フロントエンドエンジニアもなかなか大変な時代
- ▶ 単なるディレクションスキルしか持っていないと、活動域がかなり狭い

「〇〇のツールはAPI公開してるから
連携なんともなりますよね？」

(API万能説)

A. API次第です。無理なものは無理。

「ここの挙動がおかしいです」

単体テスト的な挙動の話？

結合テスト的な挙動の話？

**見積もり・請求に直結するため、
クラウドインフラの仕組みについても
押さえておきたい**

まとめ



I型人間 (リスク高)

ビジネス

デジマ

UI/UX

ディレクション

フロント

システム



T型人間（リスク中 器用貧乏になりがち）

ビジネス

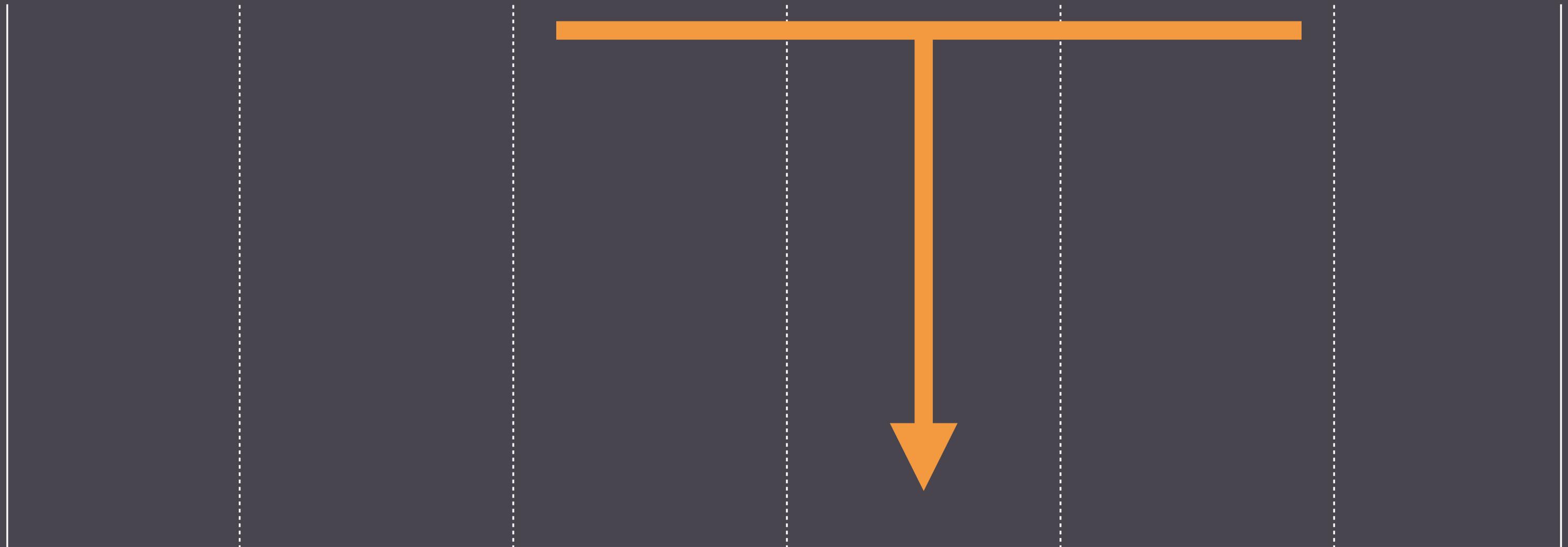
デジマ

UI/UX

ディレクション

フロント

システム



N型人間（それなりに理想。深掘ってみよう）

ビジネス

デジマ

UI/UX

ディレクション

フロント

システム



フルスタックエンジニア（多くの場合は望まない結果）

ビジネス

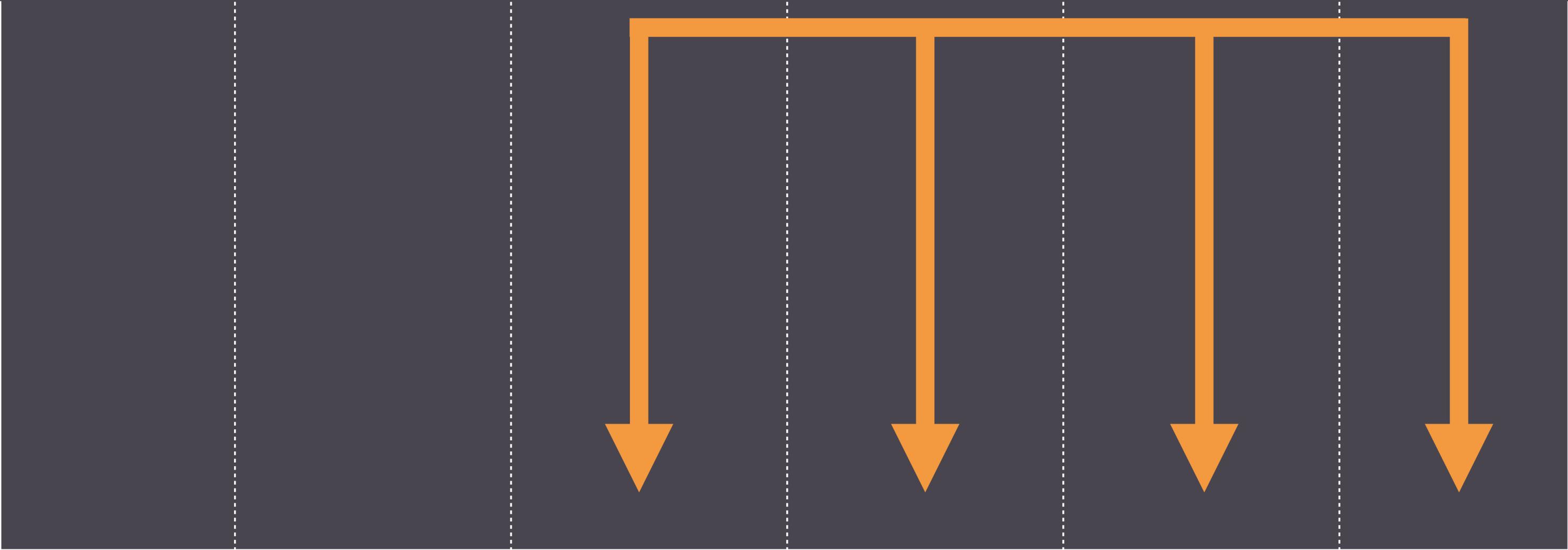
デジマ

UI/UX

ディレクション

フロント

システム



超人（たまににいるから信じられない）

ビジネス

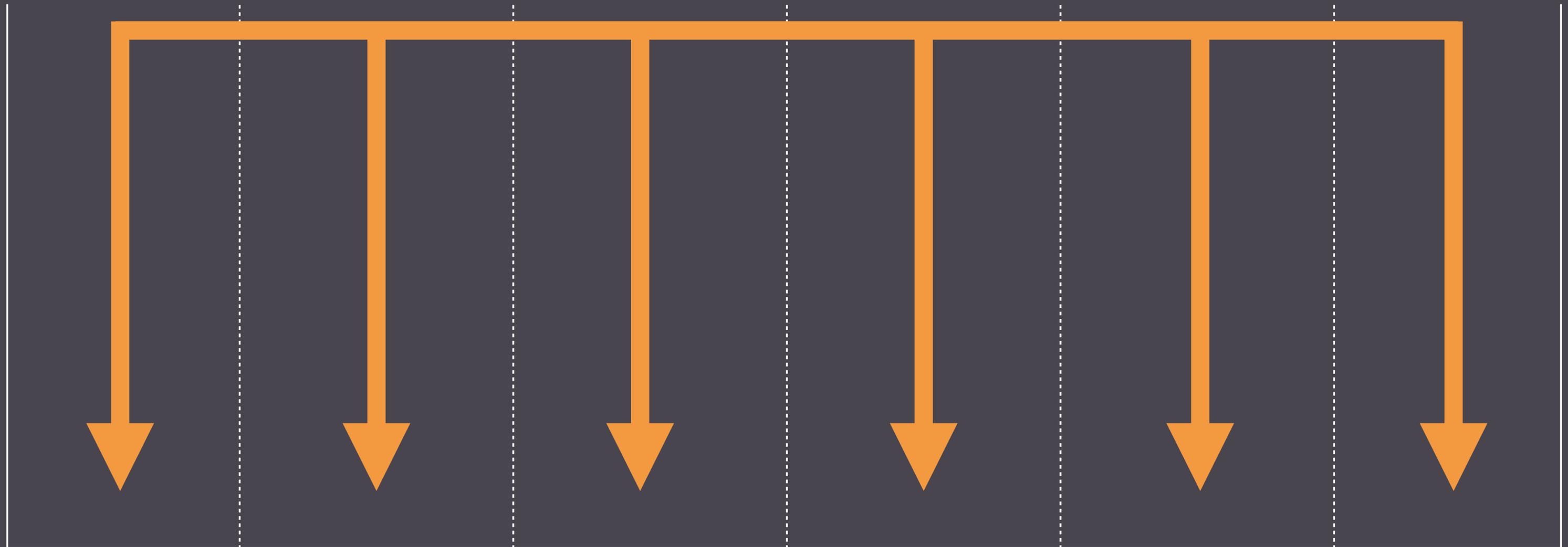
デジマ

UI/UX

ディレクション

フロント

システム



ディレクターに限らず、
周辺領域のこともわかる専門職は
とても重宝されます。

多くの仕事は点ではなく線です。

点と点を繋ぐこと。

これをバリューと呼びます。

バイブス上げてバリュー高めていきましょう🤘

 assialiholic

 atsushi.handa.3